A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

© 1990 The Walt Disney Company

Printed in Japan
Imprime au Japon

NES-RU-FRA-1

Disney's CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

© DISNEY

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM

T

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

TABLE OF CONTENTS

Table of Contents 3
Safety Precautions 4
Getting Started 6
Controlling Chip or Dale ..... 7 & 8
Special Items ..... 9 & 10
Rescue Rangers Story 11
Chip 'n' Dale Friends 12
Enemy Characters ..... 13 & 14

SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater game satisfaction over a long period of time.

SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

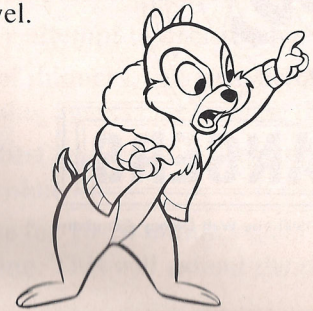
© 1990 The Walt Disney Company

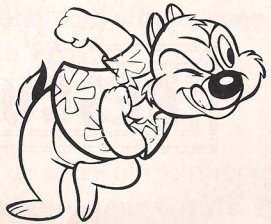
GETTING STARTED

1. Insert the RESCUE RANGERS cartridge and turn on your Nintendo Entertainment System. The title page will appear and you may choose one or two players. If you wish to play only one character, you can choose to be either Chip or Dale. Press **START** to make your selection.

2. The story will begin here. Chip, Dale, Gadget, Monterey Jack and Zipper are discussing their new case. To move the conversation along, press **A**. If you wish to move past the dialog, press **START.**

3. The game will begin at this point, and your character(s) will begin the first level.





CONTROLLING CHIP OR DALE

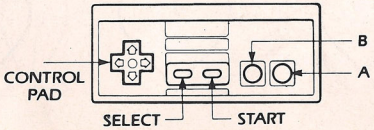
The controls for the RESCUE RANGERS are quite simple, but true mastery takes both practice and skill.

Pushing **RIGHT** and **LEFT** on the controller moves the character right or left. This works even when he is jumping or falling. Rember this! It is a very important feature.

CHIP

Press **A** to jump. Press **B** to pick up objects. Pressing **B** while holding objects allows you to throw them right or left. You can throw objects upwards by pressing **UP** on the control pad when you press **B**.

Press **DOWN** to make character duck down.



DALE

CONTROLLING CHIP OR DALE

If you press **DOWN** on the control pad while you are holding a box, you can "hide" in the box until an enemy touches it. If this happens, you will defeat that enemy and lose the box you were holding. NOTE: this will not work against all enemies!

Press **DOWN** on the control pad and **A** together and you will jump down.

Pressing **SELECT** shows: which player(s) have been selected, the amount of Flowers and Stars that have been collected, and how many characters are left for the player(s).

Pressing **START** pauses the game.

Each player starts with three hearts per character. When a player is damaged (loses a heart), he will be invulnerable for a moment. Take advantage of this time to get by a tough situation.

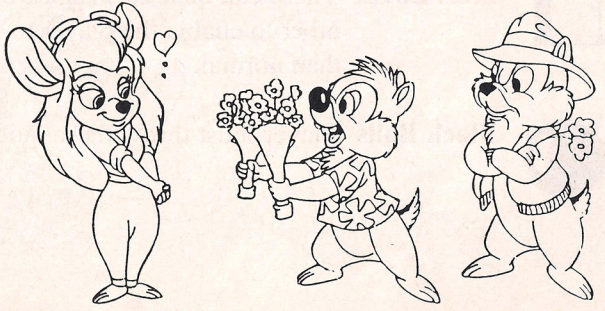
SPECIAL ITEMS

The following items are found throughout the game:

Flowers- Collect as many of these as you can! For every 50 flowers you collect, a 1-up star appears.

Stars- For every 10 stars collected, a 1-up star appears.

1-Up Star- When touched by a player, you get one extra character.



SPECIAL ITEMS

Acorns- Gives an extra heart to the player.

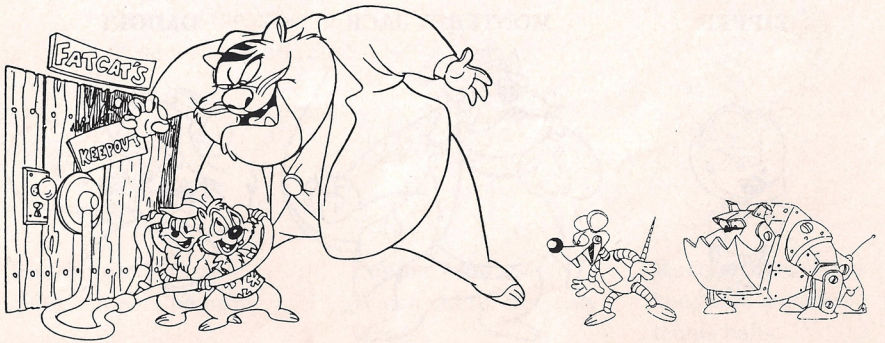
Crates- Use these to hide in or throw towards enemies. Some enemies require more than one box to be defeated.

Steel Boxes- These can be used to stack on top of each other to enable the player to jump higher than normal.

Black Balls- Player must throw these quickly!

THE RESCUE RANGERS STORY

The RESCUE RANGERS have been assembled once again to help a friend in need. Their neighbor Mandy has lost her kitten, and she doesn't know where to begin looking. There have been some unusual sightings in town of mechanical bulldogs and robotic rats. Can the Rescue Ranger's enemy, Fat Cat be up to his old tricks again?



CHIP 'N DALE FRIENDS

Gadget- She scouts ahead and leaves inventions and clues to help the RESCUE RANGERS.

Monterey Jack- "Monty" helps Chip and Dale find secret doors and pathways.

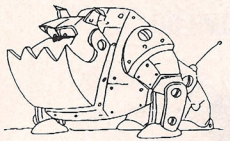
Zipper- When Zipper flies ahead, no harm will come to the RESCUE RANGERS.

ZIPPER

MONTEREY JACK

GADGET

ENEMY CHARACTERS

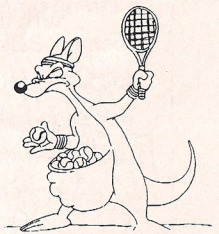


Mechanical Bulldogs and **Robotic Rats**- Don't get too close to these walking tin cans!

Buzzer- Beware of the stinger on this bad bee.

Buzzbomb- Buzzer's quick-tempered cousin.

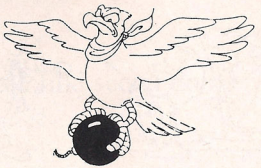
Popper Mouse- Watch out for his party favors.



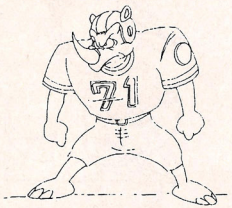
Racquet Roo- This kangaroo launches tennis balls.

ENEMY CHARACTERS

Ditz- These crazy looking characters can turn into Chip or Dale.



Hawk Bomber- This bird of prey drops explosive charges.



Rhino Runner- Look out for this charging brute.

Wart- This nasty lizard throws his hat your way.

Fat Cat- The big Boss Man in town.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

TABLE DES MATIERES

Table des matières 17
Conseils de sécurité 18
Préparatifs 20
Comment déplacer Tic ou Tac ..... 21 & 22
Objets spéciaux ..... 23 & 24
Histoire des Rangers du Risque 25
Les amis de Tic et Tac 26
Les ennemis ..... 27 & 28

CONSEILS DE SECURITE

Lisez attentivement les instructions de ce manuel. Le fait de les observer très scrupuleusement et de tenir compte des précautions qui y sont définies vous garantit un maximum de satisfaction pendant une longue période de temps.

PRECAUTIONS

1. **Les cartouches de jeux sont des éléments de haute précision, ne les exposez pas aux températures extrêmes. Gardez-les à température ambiante.**
2. **Evitez de toucher aux connecteurs. Protégez la cartouche de la poussière en la gardant dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.**
3. **Ne tentez jamais de démonter votre cartouche.**
4. **L'utilisation de diluants et solvants tels que l'alcool, le benzène, et autres produits de nettoyage abrasifs peut endommager la cartouche.**
5. **Pour obtenir un meilleur résultat, installez-vous assez loin de votre poste de télévision.**
6. **Pour augmenter la durée de vie de votre cartouche, prévoyez de faire des pauses de 10 à 20 minutes toutes les deux heures environ.**

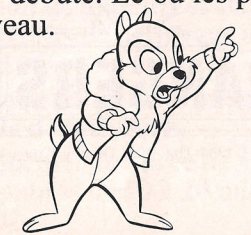
© 1990 The Walt Disney Company

PREPARATIFS

1. Introduisez la cartouche RESCUE RANGERS ("LES RANGERS DU RISQUE") dans votre Nintendo Entertainment System. Quand l'écran-titre apparaît, indiquez si vous jouez seul ou à deux. Si vous décidez de ne faire jouer qu'un personnage, choisissez entre Chip (Tic) ou Dale (Tac). Appuyez sur le Bouton **START**.

2. L'histoire commence. Au début, Tic, Tac, Gadget, Monterey Jack (Jack le Costaud) et Zipper (Rusor) sont en train de discuter de l'affaire qui les préoccupe. Pour poursuivre la conversation jusqu'à sa fin, appuyez sur le Bouton **A**. Pour l'interrompre et passer à l'action, appuyez sur le Bouton **START**.

3. La partie débute. Le ou les personnages commencent avec le premier niveau.



COMMENT DEPLACER TIC OU TAC

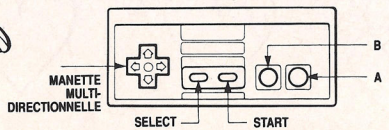
Les commandes permettant de faire évoluer les RANGERS DU RISQUE sont très simples, mais, ne vous y trompez pas, une maîtrise complète exige de l'expérience et de l'adresse.

Pour aller vers la **DROITE** ou vers la **GAUCHE**, utilisez la manette multi-directionnelle. Cette règle s'applique même pendant les sauts et les chutes. Souvenez-vous en! C'est une fonction très importante.

Pour sauter, appuyez sur le Bouton **A**. Pour ramasser des objets, appuyez sur le Bouton **B**. Pour les jeter (à droite ou à gauche), tenez-les tout en appuyant sur le Bouton **B**. Pour les lancer, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **HAUT** tout en appuyant sur le Bouton **B**.

Pour permettre à Tic ou Tac de s'accroupir, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS**.

CHIP
(TIC)



DALE
(TAC)

COMMENT DEPLACER TIC OU TAC

Si vous dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS** en tenant une boîte, vous pouvez vous "cacher" dedans jusqu'à ce qu'un ennemi la touche. Dans ce cas, vous gagnez la bataille et perdez la boîte. ATTENTION : cela ne marche pas contre tous les ennemis !

Pour sauter vers le bas, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS** tout en appuyant sur le Bouton **A**.

Appuyez sur le Bouton **SELECT** pour connaître : le ou les joueurs qui ont été choisis, le nombre de fleurs et d'étoiles qui ont été réunies et le nombre de personnages disponibles.

Appuyez sur le Bouton **START** pour interrompre la partie.

Chaque joueur commence la partie avec trois coeurs par personnage. Lorsqu'un joueur subit un coup (et perd un coeur) il reste invulnérable pendant un certain temps. Profitez-en pour rétablir une situation difficile.

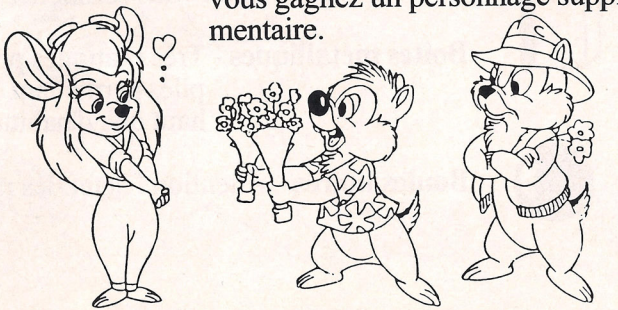
OBJETS SPECIAUX

Au cours de la partie, vous trouverez les objets suivants :

Fleurs - Ramassez autant de fleurs que vous pouvez ! Chaque fois que vous en aurez réuni 50, une étoile joker apparaît.

Etoiles - Une fois que vous avez réuni 10 étoiles, une étoile joker apparaît.

Etoile joker - Quand vous touchez une Etoile joker, vous gagnez un personnage supplémentaire.



OBJETS SPECIAUX

Gland de chêne - Donne un coeur supplémentaire.

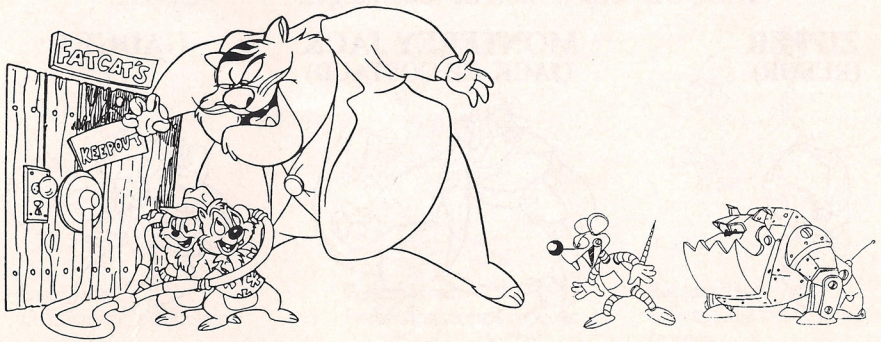
Cageots - Servez-vous en comme cachette ou comme projectile contre l'ennemi. Pour venir à bout de certains ennemis, plusieurs d'entre eux vous seront nécessaires !

Boîtes métalliques - Très pratiques pour former des piles permettant de sauter plus haut que d'habitude.

Boules noires - Attention ! Jetez-les rapidement !!

L'HISTOIRE DES RANGERS DU RISQUE

Les RANGERS DU RISQUE sont de nouveau réunis pour aider un ami en détresse. Leur voisine Mandy a perdu son chat et elle ne sait pas où commencer sa recherche. Une faune inhabituelle se promène dans la ville : d'affreux robots-chiens et de terribles robots-rats. Est-il possible que Fat Cat (Catox), le vieil ennemi des Rangers du Risque, soit à nouveau sur le sentier de la guerre ?



LES AMIS DE TIC ET TAC

Gadget - Elle se charge de reconnaître le terrain et laisse derrière elle sur son passage divers trucs et astuces pour aider les RANGERS DU RISQUE.

Monterey Jack (Jack le Costaud) - Plus souvent appelé par son diminutif, "Jack", aide Tic et Tac à découvrir les portes et les passages secrets.

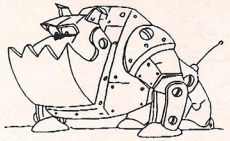
Zipper (Rusor) - Lorsque Rusor vole devant, les RANGERS DU RISQUE sont à l'abri de tout danger.

ZIPPER
(RUSOR)

MONTEREY JACK
(JACK LE COSTAUD)

GADGET

LES ENNEMIS

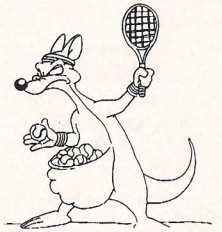


Robots-chiens et **robots-rats**
Ne vous aventurez pas trop près de ces ferrailles ambulantes !

Buzzer
Attention au dard de cette méchante abeille.

Buzzbomb
Cousin irascible de Buzzer.

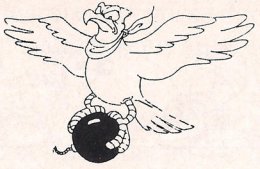
Popper Mouse
Faites attention à ses cotillons.



Racquet Roo
Ce kangourou lance des balles de tennis.

LES ENNEMIS

Ditz
Personnages étranges pouvant se transformer en Tic ou Tac.



Hawk Bomber
Oiseau de proie laissant tomber des bombes.

Rhino Runner
Prenez garde à la charge de cette brute.

Wart
Lézard répugnant qui jette son chapeau sur votre chemin.

Fat Cat (Catox)
Le Grand Patron.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

INHOUD

Inhoud 33

Veiligheidsmaatregelen 34

Hoe je begint 36

Hoe je Knabbel en Babbel bestuurt ..... 37 & 38

Speciale voorwerpen ..... 39 & 40

Het verhaal van Rescue Rangers 41

De vrienden van Knabbel en Babbel 42

Vijandige figuren ..... 43 & 44

VEILIGHEIDSMAATREGELEN

Neem alsjeblieft de tijd om de belangrijke instructies in deze handleiding te lezen. Als je de aanwijzingen stap voor stap opvolgt en de waarschuwingen in acht neemt, heb je gegarandeerd heel lang plezier van dit spel.

VEILIGHEIDSMAATREGELEN

1. **Bescherm deze precisie-cassette tegen te hoge of te lage temperaturen. Bewaar hem bij kamertemperatuur.**
2. **Raak de contacten niet aan. Houd deze schoon door de cassette in zijn doosje te bewaren.**
3. **Probeer nooit de cassette uit elkaar te halen.**
4. **Gebruik geen alcohol of andere oplosmiddelen om de cassette schoon te maken, want daardoor raakt hij beschadigd.**
5. **Speel het spel op enige afstand van je tv voor de beste resultaten.**
6. **Neem elk uur een pauze van een minuut of 15. Daardoor gaat je cassette langer mee.**

©1990 The Walt Disney Company

HOE JE BEGINT

1. Doe de cassette met RESCUE RANGERS in je Nintendo Entertainment System en zet deze pas daarna aan. Je ziet dan het titelscherm waarin je ook kunt kiezen of het alleen wilt spelen of met z'n tweeën. Als je maar één figuurtje wilt uitbeelden, kun je kiezen of je Chip (Knabbel) of Dale (Babbel) wilt zijn.
Druk op de **Startknop** om je keuze te bepalen.

2. Het verhaal begint hier. Knabbel, Babbel, Gadget (Dottie), Monterey Jack en Zipper bespreken hun nieuwe avontuur. Om deze discussie voort te zetten druk je op de **A knop**. Als je meteen verder wilt gaan, druk dan op de **Startknop**.

3. Op dit punt gaat het verhaal van start en beginnen jouw figuur/figuren aan hun eerste level.

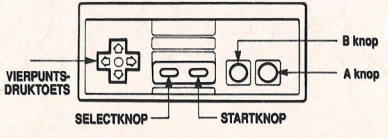
HOE JE KNABBEL EN BABBEL BESTUURT

De RESCUE RANGERS zijn gemakkelijk te besturen. Maar het vereist veel oefening en vaardigheid om het spel ook werkelijk goed te kunnen spelen.

Als je **RECHTS** en **LINKS** op de vierpuntsdruktoets drukt, bewegen de figuren zich naar rechts en links. Dit werkt ook zo als zij springen of vallen. Vergeet dit niet! Het is heel belangrijk.

Druk op de **A knop** om te springen. Druk op de **B knop** om dingen op te rapen. Als je op de **B knop** drukt terwijl je voorwerpen in je hand houdt, kun je die naar links of rechts gooien. Je kunt ook dingen omhoog gooien door op de **BOVENKANT** van de vierpuntsdruktoets te drukken terwijl je tegelijkertijd op de **B knop** drukt. Druk **NAAR BENEDEN** om een figuurtje te laten bukken.

CHIP
(KNABBEL)



DALE
(BABBEL)

HOE JE KNABBEL OF BABBEL BESTUURT

Als je op de **ONDERKANT** van de vierpuntsdruktoets drukt terwijl je een doos vasthoudt, kun je je in die doos verstoppen totdat een vijand deze aanraakt. Als dat gebeurt, versla je die vijand maar raak je de doos die je vasthield kwijt. N.B.: Dit werkt niet tegen alle vijanden zo.

Als je tegelijkertijd op de **ONDERKANT** van de vierpuntsdruktoets en op de **A knop** drukt, spring je naar beneden.

Door op de **SELECTKNOP** te drukken zie je: welke speler(s) is/zijn gekozen, het aantal verzamelde bloemen en sterren en hoeveel figuren er voor de speler(s) over zijn.

Druk op de **STARTKNOP** om tijdens het spel te pauzeren.

Elke speler begint met drie harten per figuur. Als een speler gewond raakt (een hart kwijtraakt), wordt hij één moment onkwetsbaar. Maak hier gebruik van om weg te komen uit een moeilijke situatie.

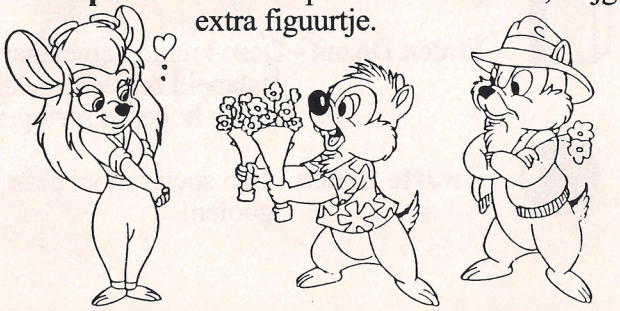
SPECIALE VOORWERPEN

Gedurende het hele spel kun je de volgende voorwerpen vinden:

Bloemen - Verzamel er zoveel als je kunt! Voor elke 50 bloemen die je verzamelt verschijnt er een 1-Up ster.

Sterren - Voor elke 10 sterren die je verzamelt verschijnt er een 1-Up ster.

1-Up Ster - Als een speler deze aanraakt, krijg je een extra figuurtje.



SPECIALE VOORWERPEN

Eikel - Geeft de speler een extra hart.

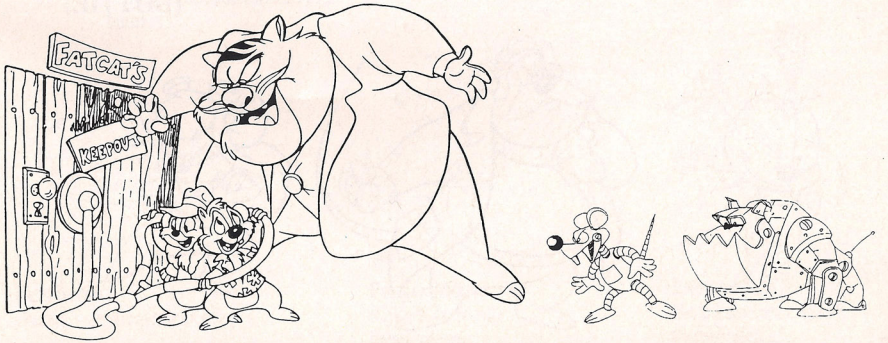
Kratten - Gebruik deze om je erin te verstoppen of ze naar vijanden te gooien. Voor sommige vijanden heb je meer dan één krat nodig om ze te verslaan.

Stalen Dozen - Deze kunnen op elkaar worden gestapeld om een speler in staat te stellen hoger te springen.

Zwarte Ballen - Een speler moet deze heel snel gooien!

HET VERHAAL VAN DE RESCUE RANGERS

De RESCUE RANGERS zijn wederom bij elkaar gekomen om een vriend in nood te helpen. Hun buurvrouw Mandy is namelijk haar poesje kwijt, maar zij weet niet waar zij moet beginnen te zoeken. Er zijn in de stad enkele ongebruikelijke dingen gezien, zoals mechanische bulldogs en robotratten. Voert Fat Cat (Dikke Kat), de oude vijand van de Rescue Rangers, misschien weer iets in zijn schild?



DE VRIENDEN VAN KNABBEL EN BABBEL

Gadget (Dottie) - Zij gaat op verkenning uit en laat uitvindingen en aanwijzingen achter om de RESCUE RANGERS te helpen.

Monterey Jack - "Monty" helpt Knabbel en Babbel bij het vinden van geheime deuren en paden.

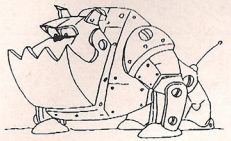
Zipper - Als Zipper vooruit vliegt, kan niets de RESCUE RANGERS deren.

ZIPPER

MONTEREY JACK

GADGET (DOTTIE)

VIJANDIGE FIGUREN

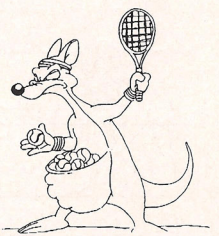


Mechanische Bulldogs en Robotratten
Kom maar niet te dicht bij één van deze lopende blikken in de buurt.

Buzzer
Pas op voor de angel van deze boze bij.

Buzzbomb
Buzzer's opvliegende neefje.

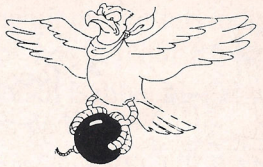
Popper Mouse
Kijk uit voor zijn feestartikelen.



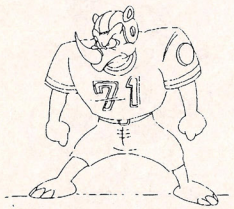
Racquet Roo
Deze kangoeroe vuurt tennisballen af.

VIJANDIGE FIGUREN

Ditz
Dit vreemd ogende wezen kan in Knabbel of Babbel veranderen.



Hawk Bomber
Deze roofvogel laat explosieve ladingen vallen.



Rhino Runner
Kijk uit voor deze stormachtige bruut.

Wart
Deze gemene hagedis gooit zijn hoed naar je toe.

Fat Cat (Dikke Kat)
De grote leider van de stad.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.